



CPAC

21

## SUMARIO

|                         | página |
|-------------------------|--------|
| EDITORIAL.....          | 1      |
| BRASH RITS.....         | 2      |
| ROTHMAS.....            | 3      |
| GOUSA DE AVENTURAS..... | 3      |
| BRUNCIOS.....           | 4      |
| THE LOST FLAME.....     | 5      |
| CONFERENCIAS.....       | 7      |
| PROGRAMACIÓN.....       | 9      |

CPAC  
Calle Colombia 3, 1º C  
28002 Ptoa (MADRID)

EDITORA: Lola Ignacia García Ventura  
REDACCION: José David Piqueras  
Oscar González Fernández  
FUNDACION: Fco. Javier Peña

(c) 1991 CPAC

## CRISTOPIA

Saludos, aventureros. En esta segunda (2.ª) edición del C.P.A.C. tenemos ya algunas de las nuevas sesiones de las que os hablamos, aunque "faltan" todavía sesiones sobre el RFLC, y seguimos como es costumbre hablando de RFLC. Si alguno de vosotros desea hacerse cargo de su sesión (o de cualquier otra), que nos lo diga, y mientras que se organiza a tenerla a tiempo, estamos encantados en ofrecerla.

En esta nueva edición contamos con aventuras de la bolsa, "La estocada", resolvemos las dudas de algunos interesados aventureros, y continuamos todas las sesiones iniciadas en el anterior CPAC.

Por cierto, hemos recibido muy buenas celebraciones, esperamos que se multipliquen, pero hay que estar todos en C.P.A.C. mucho más interesante y divertido.

Y de momento, éste es todo, hasta el próximo C.P.A.C.

SPAZH BITS

|                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| 08... Tolon y Dabal | 09... Swain the Halfling |
| 22... La estación   | 78... Robin Hood         |
| 38... Nick Tracy    | 88... El ojo del dragón  |
| 48... Abrazadabon   | 98... Aventura especial  |
| 58... 8-37          | 108... Casuel            |

Estas son las 10 aventuras que se recomiendan a la vez. Para verlas, hay de todo, Ingleses, con roles antiguos, nuevos; de la vida, comerciales, etc...; fantásticas, especiales, arqueológicas - de todas las clases, porque todas son entretenidas, al menos que les parece a nosotros.

RUTINAS

Seguiremos esperando vuestras colaboraciones, - pero mientras tanto...

Inicio y finalización de partidas

-SYSPC09;

-PRECIO 2;

SAVEAT PRECIO X BACKIT

PRINTAT 0 25 TORS & SCORE DMC

-PRECIO X

Xe 3-255

PS: Todas las versiones del sistema del D&D están to 80% New on Blanco.

PPS: Mandad cualquier rutinas.

## NOVA DE ADVENTURE

Hay tambien una nueva aventura La estacion

Adventure 6.

LA ESTACION

Protagonista: Pedro Jorda Alonso.

Características: Solo 125 R.

-Casa de PSI en carbón.

-Muebles de objetos

-Estaciones críticas a todo color.

Precio: 400 pesetas.

## OTRAS AVENTURAS

|             |       |                             |      |       |
|-------------|-------|-----------------------------|------|-------|
| Adventure 1 | ..... | <u>Sir Mofrad</u> .....     | (300 | etas) |
| Adventure 2 | ..... | <u>Condo the Wolfing</u> .. | (150 | etas) |
| Adventure 3 | ..... | <u>3-3T</u> .....           | (300 | etas) |
| Adventure 4 | ..... | <u>Black Trax</u> .....     | (300 | etas) |

ANUNCIOS

-COPAC aventuras españolas e inglesas para  
Spectra,

Banco la tralosa TOLKIEIN

Daniel Casanó Soldevilla

Aven. María Fortuny, 49, 6º 1

43.304 Reus (Tarragona)

-COPACO aventuras inglesas.

Juan Carlos Balas Franco

C/ San Miguel, 4, 6º 4

49.007 BARCELONA

-BIBCO todo tipo de aventuras condecoracione-  
las.

Tel: (972) 20-26-27

{Reus}

-VENSO Spectra 4 38, dos jayetich, 300 jue-  
gos, 45 revistas, TV color oblicua - radiola 14"-  
y mesa de ordenador con 55.000 ptas.

Tel: (943) 27-22-21

888 gratis. Toda el día. 1200 ptas. 881. Coneg-  
te con el (972) 27-22-60

## THE EAST FLAME

Una gran tormenta se desmenuaba en Watland, Truerra, rayos y centellas azotaban el cielo, e la vez que los infelices dragones verdialesitas que vuelan en las alturas del reino de Watland.

En el castillo del rey, todos se aburrían, -- hasta que de repente, el gran estruendo de los alaridos cesó el castillo. Todos se alegraron, des de el fue hecho-monstruosos repugnante cuando que se veía en la mansión, era el castillo que tenía muchas preguntas, quién miles, de intrincadas aventuras. Pregunte como los de Miguel Ángel Poveda Barrojo, de Puertollano (Ciudad Real), que siempre se escuchado por el mapa de "Gaelin the halfling", o como los de María Isabel Fernández, de Buelna, -- (idea chica), que no puede entrar por la puerta -- del Oeste del castillo de su casa en la misma aventura.

Pues bien, no todas aventuras (y aventuras), el mapa de hecho porque odia los halfings. Pues bien, hacedos la casa con él, y no se desobedirá.

La puerta del Oeste del castillo, no debe ser abierta, pues en su interior habita el hermano de nuestro hecho-monstruosos repugnante.

También nos llegan preguntas sobre D-37, pues Oscar González, de Madrid, nos cuenta cómo pasar --

la tarreta de vigilancia, a lo cual le contestamos  
que con cierta area explosiva que alguien dejó ol-  
vidada entre sus cosas.

Y todo volví a la normalidad típica de Kat-  
land, que no había más aventuras con dudas a  
cerca de algunas difíciles aventuras. Mientras  
tanto, seguiré torturando con amada el corazón  
de la raparica.

Zat  
Zattu II

## COMENTARIO DE LA ESTACION.

**REPORTAJE:** La edición  
**COPISTA:** Inspector  
**PROGRAMADOR:** Pablo Jordi Atienza

### ARGUMENTO

Todo era paz. Había estado mucho tiempo desde la guerra que hizo estragos en todos los planetas. Todos los habitantes de la galaxia convivían en paz, hasta que llegó Throth, un general médico -- que estableció su imperio en toda la galaxia. Los más jóvenes de todos los planetas formaron una resistencia armada y comenzó entonces una sangrienta lucha que ha durado hasta nuestros días.

Todo volvió cuando su nave se detectó por las redes de otra nave de aprovisionamiento del imperio y le meten en una celda, con otros dos prisioneros.

La misión consiste en conseguir el excitán general de la aviación del planeta de Trab.

### COMENTARIO

Esto es quizá una de las mejores aventuras que he llegado a nuestra redacción. El argumento no destaca por su originalidad, pero unas escenas bien realizadas lo convierten en interesante.

Como ya he dicho antes, los gráficos están correctamente realizados, aunque hay algunos que no son una maravilla. Esta aventura incluye una novedad respecto a las demás; la corte superior está dividida en dos partes, en la de la izquierda podrá-

ver el gráfico de la localidad correspondiente, y en la derecha verá la cara de el P&P que se encuentra ese tipo en esa misma localidad.

La dificultad en este apartado es bastante elevada, al igual que la solución.

PRELIMINAR:.....0  
CRUCIOS:.....0  
OPICULINOS:.....0  
ASCIOS:.....0  
VALUACION GLOBAL:.....0

José David Flequerías

### PROGRAMACION

Continuemos por donde lo dejamos al ser tomado, sobre el argumento y las localidades. Ponjamos como ejemplo la original Historia de la noble princesita cautiva en una horrible mansión, mientras un bello príncipe busca la dama.

Para tener las localidades debemos pensar en los lugares donde se desarrolla la historia. La casa está aislada en una montaña, y para que haya una mansión debe haber un castillo, con sus corredores, habitaciones, y lugares salones. Alrededor del castillo debe haber algo, como un bosque, un río, una montaña etc. El bello príncipe debe aparecer desde algún sitio lejano, como por ejemplo desde su otro castillo.

En este sencillo ejemplo, podemos observar que de la más simple idea, podemos hacer una aventura con una de esas localidades, con simplemente ir una ciudad lejano al momento.

Al igual sucede con los objetos que pueden ser de las aventuras, una serie de objetos fáciles, como el príncipe puede directamente a la mansión y rescatarse a nuestra bella princesa. Sería abrir las cadenas con alguna llave o gancho, y después iba a abrir las puertas del castillo así como así, sin usar ningún objeto.

Haced de recordar que los objetos, junto con los PSI's, se lo dan vida y ser a nuestras aventuras.

Luego deberá dotar los objetos de un tamaño y un peso, que no es lo mismo llevar una silla que un yunque. También deberá pensar ya cuáles van a poder ser llevados- cuantos y cuáles van a ser cogedores, a falta de todas las características secundarias.

En el segundo fascículo tratamos el complejo mundo de las PSI's.